

**PERANCANGAN PRODUK KRIYA KAYU BERBASIS *ECO*-KREATIF
UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN DESAIN PRODUK
DI SMK NEGERI 14 BANDUNG**

**Chandra Wardana Rachman
1305695**

ABSTRAK

Penelitian ini beranjak dari adanya masalah yang belum maksimal pemanfaatan potongan kayu sisa praktek peserta didik Kriya Kayu di SMKN 14 Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk merancang produk kriya kayu berbasis *Eco*-Kreatif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran desain produk di SMK Negeri 14 Bandung. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) melalui tahap *Analysis, Design, Development, and Evaluation*. Sampel penelitian terdiri dari dua orang ahli media pembelajaran. Temuan hasil penelitian menunjukkan bahan media pembelajaran dari pemanfaatan limbah potongan kayu menghasilkan media pembelajaran untuk Taman Kanak-Kanak dalam bentuk piramida angka dan susunan bentuk geometris berada pada kriteria sangat layak. Media piramida angka dan susunan bentuk geometris yang telah dirancang menunjukkan kelayakan sebagai media pembelajaran dari aspek identifikasi, tujuan, visualisasi dan fungsi berada pada kriteria sangat layak. Rekomendasi yang dapat disampaikan untuk guru mata pelajaran desain produk diharapkan dapat memanfaatkan dan mengolah limbah potongan kayu menjadi media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya untuk dapat dikembangkan menjadi media digunakan untuk proses pembelajaran anak usia prasekolah atau mengembangkan jenis media pembelajaran lainnya.

Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif, *Eco*-Kreatif, Media Pembelajaran Desain Produk

**DESIGN OF ECO-CREATIVE WOOD-EQUIPMENT PRODUCTS
FOR PRODUCT DESIGN LEARNING MEDIA
IN SMK NEGERI 14 BANDUNG**

**Chandra Wardana Rachman
1305695**

ABSTRACT

This research moved into the problem of not maximizing the utilization of the remaining pieces of wood practice Kriya Kayu students in SMKN 14 Bandung. This study aims to design a product of Eco-Creative based wood craft as a learning medium on product design subjects in SMK Negeri 14 Bandung. This research uses Research and Development (R & D) method through Analysis, Design, Development, and Evaluation phase. The study sample consisted of two media instructional experts. The findings of the research results show the learning media materials from the utilization of waste wood pieces to produce learning media for Kindergarten in the form of pyramid numbers and the arrangement of geometric shapes are at very reasonable criteria. Media pyramid numbers and arrangement of geometric shapes that have been designed to show feasibility as a medium of learning from the aspect of identification, goals, visualization and function are at very reasonable criteria. Recommendations that can be submitted for product design subject teachers are expected to utilize and process waste wood pieces into a medium that can be used in the learning process. For later researchers to be developed into a medium used for the learning process of preschoolers or develop other types of learning media.

Keywords: *Educational Game Tools, Eco-Creative, Learning Media Product Design*